ANNO 1 N. 1 APRILE 1987

L. 8.000

I JACKSONIANI

ADVENTURE IN TRE PARTI

CARICAMENTO VELOCISSIMO

CON COLONNA SONORA E SPRITES ALL'INTERNO DEI GIOCHI

ALLARME A XART: IL RAGGIO DELLA MORTE



CONSIGLI PER DRAGON'S LAIR

C64 • 128



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Spedizione in abbonamento postale - Gruppo III-70

SOMMARIO

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

DIREZIONE, REDAZIONE E AMMINISTRAZIONE:
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: (02) 68.03.68 - 68.00.54 - 68.80.951-2-3-4-5

SEDE LEGALE:
Via G. Pozzone, 55 - 20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Giampietro Zanga

COORDINAMENTO SOFTWARE:
Fabio Magini

COORDINAMENTO GRAFICO:
Stefania Stragiotti

MUSICHE:
Stefania Mantelli

FOTO:
Studio Piola

STAMPA:
GRAFIKA 78 - Pioltello - Milano

FOTOCOMPOSIZIONE:
AGE - Genova

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:
Trib. di Milano n° 175 del 6-3-1987

Per la rivista non è prevista la sottoscrizione di abbonamenti

Articoli:

4 Come giocare

6 I Jacksoniani

8 Allarme a Xart: il Raggio della Morte

10 Dragon's Lair

12 Enalotto

15 Editoriale

PUBBLICITÀ:
Concessionario per l'Italia e l'Estero: J. Advertising s.r.l.
Via Pola, 9 - 20124 Milano
Tel. (02) 68.82.895 - 68.80.606 68.87.233
Telex 316213 REINA I

Concessionario esclusivo per la diffusione in Italia ed Estero: SODIP -
Via Zuretti, 25 - 20125 Milano

Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70
Prezzo della rivista L. 8000
Numeri arretrati L. 16.000






COME GIOCARE

Ti si presenterà una schermata grafica e un testo che la illustra. L'avventura è iniziata! Sei nei panni del protagonista! Quel testo ti dirà dove ti trovi e cosa sta accadendo!

RETURN

INPUT

Nella parte inferiore dello schermo, dopo il testo scritto, apparirà il cursore che attende la tua mossa. Digita il tuo comando e batti return.
Ricorda che il protagonista dell'avventura sei tu e quindi usa il verbo alla prima persona singolare (es. esamino, uso, leggo). Il tuo comando può contenere anche l'articolo o la preposizione oppure essere abbreviato al solo verbo e sostantivo. Esempi:

LEGGO LIBRO

"**LEGGO LIBRO**" oppure "**LEGGO IL LIBRO**, "esco dalla porta" oppure "esco porta".

ESEMPIO DI GIOCO:

testo: 'ti trovi di fronte a una casa."
comando: — esamino la casa —
testo: "è una casa costruita in legno"
comando: — entro nella casa —
testo: "non puoi, la porta è chiusa!"
comando: — apro porta —
testo: "hai aperto la porta"
comando: — entro nella casa —
testo: "sei entrato nella casa"

e via di seguito!

NORD

COMANDI DI DIREZIONE

Per muoverti in direzione dei quattro punti cardinali basterà digitare le loro abbreviazioni: **N, S, E, O** (nord, sud, est, ovest). Ricorda però che in molte parti del gioco non ti basteranno le direzioni per muoverti ma dovrai dare comandi più precisi (es. entro nella casa, scendo la scala.)

OGG

ALTRI COMANDI

Il comando '**OGG**" (oggetti) ti permette di sapere di quali oggetti sei in possesso. Per esempio, se hai appena trovato e preso una pistola e una mappa, al comando inventario leggerai "hai con te: pistola, mappa".



G
SAVE
LOAD
FINE
C

Il comando "G"(guardo) ti dice dove ti trovi oppure, se sta accadendo qualcosa di immediato, quello che sta accadendo in quel momento preciso.
Per salvare o caricare le posizioni del gioco usate rispettivamente i comandi "SAVE" e "LOAD". Di seguito scegliete in che modo volete salvare o caricare: "D" — disco "C" — cassetta "M" memoria. Il salvataggio in memoria vi permette di salvare momentaneamente la posizione senza uso nè della cassetta nè del disco.
Per passare da un gioco all'altro digitate "FINE" poi con "C" caricate il gioco voluto (dopo naturalmente averlo posizionato tramite contagiri). Questo avviene anche a gioco risolto, per caricare il successivo.
Il gioco si divide in tre parti, i tre episodi della storia; è concepito in modo che tu possa accedere ad ogni episodio anche separatamente, come in un libro hai la possibilità di sfogliare le pagine. Ovviamente ti consigliamo di non farlo perché perderesti il filo del racconto e i colpi di scena in esso contenuti. Inoltre, se ti addentri a metà storia senza aver prima risolto le altre parti, rischi di non avere gli elementi necessari per superare le prove in esso contenute.
Quando ti si presenterà la schermata iniziale del gioco, all'inizio della cassetta avanza premendo un tasto qualunque e seguirà l'introduzione; se intendi saltarla premi "S"

S
LOAD

CARICAMENTO DELLA CASSETTA

Per caricare i vostri Adventures basta un semplice "LOAD". Vedrete il nome del programma, poi le righe del turbo sullo schermo. Solo così il caricamento è stato effettuato correttamente.
Per non aver problemi con le cassette esiste un segreto: rimanere calmi! Scherzi a parte, si è più volte costretti a "fare a pugni" con il C64 per via di caricamenti non avvenuti.
Se le fasi di caricamento non riescono occorre riprovare. Tuttavia il programma può non essere ugualmente caricato. Quasi certamente la causa è nel vostro registratore e quindi, qualora vogliate andare sul sicuro, usate un allineatore di testine. Per la pulizia della testina consiglio molta cautela; inserite la cassetta solo quando le parti del registratore saranno completamente asciutte, sia che abbiate usato alcool che altri liquidi adatti.

Buon Adventure!

I JACKSONIANI





Nell'era successiva alla nascita (e conseguente autodistruzione globale) del *Perfetto Computer*, coloro che abitavano il pianeta terra si trasferirono nella lontana galassia di *Lug*, costituendo in accordo con gli abitanti dei pianeti di quello spazio, le leggi del *Patto Delta*. Esso garantiva piena autonomia a ciascun organismo che accettasse di sottomettersi al principio dell' *Armonia Cosmica*.

Non tutti aderirono al *Patto Delta* anzi, le sue leggi sono apertamente (e anche segretamente) osteggiate dalle *Forze Oscure*, una lega tutta volta al male che riuniva in sè mistici deliranti, prepotenti signorotti dei feudi spaziali, mercenari corrotti, replicanti ribelli, in breve: tutti coloro che accettavano quale unica legge il principio di ricaduta nel *Caos Universale*. Magri asceti delle tenebre e viziosi rufiani spaziali, la loro volontà volta al male li accomunava tutti quanti contro il *Patto Delta* e il suo progetto di *Armonia Cosmica*.

La *Galassia di Lug* attraversò un periodo di relativa prosperità: sotto la protezione del *Patto Delta*, gli abitanti dell'antico pianeta terra si integrarono fra gli altri indigeni della galassia. La civiltà sviluppò le sue arti, le sue scienze, i commerci fiorivano. Eppure un'oscura minaccia gravava sul sereno orizzonte di *Lug*: la *Lebbra Cosmica*, proveniente dai *Regni Bassi*, giungeva a devastare la galassia, con grande gioia delle *Forze Oscure*.

La *Lebbra Cosmica* è un morbo alieno, perfettamente adattabile a qualsiasi struttura, vivente o meno: uomini, indigeni di *Lug*, alieni, replicanti,



robot, acque, palazzi, vegetazione: tutto intaccava la micidiale *Lebbra*, lasciando le sue orme sinistre di pianeta in pianeta.

Durante quest'era, detta "era seconda" (ma da alcuni apocalitticamente, "era ultima" o "nuovo Mille") imperava un'immensa confusione di intenti, culture, linguaggi: sotto la minaccia pressante della Lebbra Cosmica, le genti di *Lug* sfuggivano al controllo del *Patto Delta*: nascevano sette, effimere religioni, gruppi di potere mercenario, piccole oligarchie dei tiranni stellari; e le *Forze Oscure* tramavano nelle tenebre.



Provenienti dalla leggendaria terra (le generazioni di *Lug* ne serbavano solo un nebuloso ricordo), i *Jacksoniani* si distinsero subito per lungimirante efficienza fra i più strenui difensori del *Patto Delta* di *Armonia Cosmica*; e mentre gli scienzati ed i filosofi si sforzavano a studiare rimedi alle manifestazioni e alle cause della terribile *Lebbra Cosmica*, i *Jacksoniani* si opponevano, con la propaganda segreta o con la lotta aperta, alle disgregatrici *Forze Oscure*, al monopolio del male.



Il giovane *Jack* aveva sempre sognato di diventare un Jacksoniano: e finalmente le sue prestazioni ad alto quoziente di merito nel corso della *Campagna di Abnegazione Interstellare* convinsero i responsabili delle *Alte Sfere* dell'*Armonia Cosmica* ad integrarlo nei ruoli elementari dei Jacksoniani, nella provincia della *Galassia di Lug*, in quel grappolo di pianeti non ancora completamente bonificati dal *Patto Delta*, a dare un'occhiata alla situazione... *destinazione "random"*

Allarme a Xart: Il Raggio della Morte!





Xart non è che un asteroide... le sue terre brulle, abitate dalla primitiva civiltà degli inoffensivi *Ssho*, non sono ancora state intaccate dalla micidiale *Lebbra Cosmica*... Dediti alla pastorizia, gli *Ssho* hanno da poco imparato ad estrarre dalle loro miniere il *''Gromm''*, facendone rudimentali armi, utensili, gingilli da vendere ai pochi turisti galattici che passano di lì.

Xart sembra essere immune alla *Lebbra Cosmica*... non però dalle mire del tiranno *Nubquz*: egli ha escogitato un terribile *Raggio della Morte* per distruggere gli *Ssho* ribelli che non vogliono piegarsi a sudare per lui nelle miniere di *Gromm*.

Gli *Ssho* accolsero con grande felicità, verso l'inizio dell'era ultima, l'arrivo di un saggio eremita, *Sonny*. Ritirato in un laboratorio celato fra le viscere di *Xart*, il saggio *Sonny* costruiva strumenti utili agli *Ssho*; egli insegnò loro le elementari nozioni di elettromagnetica e termodinamica, mentre la sua clonofiglia *Ann* li iniziava alle arti ed alla musica. Fra *Sonny* e gli *Ssho* esisteva una simbiosi perfettamente consona alle leggi dell'*Armonia Cosmica*. *Sonny* era sfuggito, con la sua bella clono-figlia *Ann*, alla distruzione del fertile pianeta *Lanuz*. *Lanuz* (prima di essere orribilmente deturpato e distrutto dal micidiale morbo della *Lebbra Cosmica*) fluttuava, con i suoi placidi pascoli e le sue selve serene, nella zona più tiepida della





Galassia di Lug: era il pianeta dei saggi, degli scienziati illuminati, degli umanisti; perì nella seconda decade dell'era ultima, perì con i suoi palazzi a prisma e le sue architetture iridate.

S*onny* era fuggito a bordo di una aeronave, insieme a *Ann*, ancora adolescente. Atterrati su *Xart*, si erano adattati alla semplice vita dell'asteroide. I fiori, rari ma appunto per questo così preziosi, di *Xart* non fecero rimpiangere troppo a *Ann* le gemme a petali e i fiordirubino e i viventi crisopazi di *Lanuz*. Ella si divertiva ad insegnare i rudimenti della telepatia e della psicometria alle scolaresche di piccoli *Ssho* e a compiere felici voli tra le correnti calde di *Hart* a bordo del suo agile velivolo.



Durante uno di questi voli una *Nave Nera* al servizio di *Nubquz* la rapì nel suo ventre d'acciaio. Ma prima d'essere rapita, *Ann*, ebbe il tempo di nascondere a bordo del velivolo abbandonato un prezioso anello, che fungeva da segnale di pericolo fra lei e il padre *Sonny*. Gli *Ssho* che avevano assistito all'evento si dispersero in ogni direzione, alcuni corsero affannosamente dall'eremita... Sonny... tua figlia... la bella e dolce Ann... è stata inghiottita da una nave nera!

E la *Nave Nera* compare a volte nel cielo rossastro: si staglia minacciosa contro la luce delle quattro lune di *Xart*. Il *Raggio della Morte* è pronto a colpire!

DRAGON'S LAIR





In un periodo leggendario, un re governava con giustizia su di un piccolo felice paese. Il regno prosperava grazie alle sue numerose ricchezze ma per il re il bene più prezioso era *Daphne*, la sua unica figlia. Cavalieri valorosi e principi tentavano invano di conquistare la mano della graziosa principessa. Il suo cuore ormai batteva solo per *Dirk* il temerario, il campione dei cavalieri. Un triste giorno, un diabolico dragone apparve nel regno di *Aethelred* e rapì la bella *Daphne*. La rinchiuse in una sfera di cristallo nell'orribile prigione sotto il castello incantato ed inviò al re/padre il seguente messaggio: "Abbandona il tuo regno prima che cali il sole altrimenti la tua amatissima figlia morirà". Tutti caddero nella disperazione, tutti eccetto *Dirk*, l'unico che ebbe il coraggio di sfidare il drago ed affrontare i trabocchetti del castello incantato e liberare la Principessa.
Questa è la storia di *Dragon's Lair*. Nella versione per Commodore sono stati riprodotti nove scenari simili all'originale da Bar.

IL GIOCO: LA CADUTA DEL DISCO

La prima prova corrisponde all'ingresso del castello incantato. L'unica via di accesso possibile è un disco che precipita in un profondo pozzo. *Dirk* deve saltare facendo attenzione a non cadere nel vuoto. Una volta raggiunto il disco inizia a precipitare ed il cavaliere deve rimanere in equilibrio fino a quando compare una nuova rampa. *Dirk* deve saltare dal disco alla pedana ed entrare nel castello. Durante la discesa gli *Air Genie*, soffiano per spingere *Dirk* nel vuoto. Il consiglio è di mantenersi al centro del disco e correre verso l'*Air Genie* fino a quando smette di soffiare.

IL CORRIDOIO DEI TESCHI

Il cammino in un orribile corridoio popolato da spettri come quelli che animano i sogni più angosciosi. Evitando i teschi, frantumando scheletri di mani ed evitando meduse e pipistrelli raggiungete l'uscita di questa galleria degli orrori.

LE CORDE CHE BRUCIANO

Lingue di fuoco salgono sempre più alte dall'ardente fossa inghiottendo qualsiasi cosa. Per riuscire a sfuggire a questa nuova prova dovete saltare sulla piattaforma di pietra nel punto più vicino alla prima corda. Quindi saltate di corda in corda fino alla piattaforma. Una pietra salirà magicamente portandovi gradatamente all'uscita.

LA STANZA DELLE ARMI

In questa fase ci troviamo nella camera delle armi del drago, le armi custodite prendono vita scagliandosi contro l'indesiderato nel tentativo di ucciderlo. Difendetevi con un tempestivo utilizzo della spada, con agile movimento. Una magica porta si aprirà da un lato della stanza permettendovi di uscire.

LE RAMPE E I MALVAGI GOONS

Una serie di rampe portano al nuovo pericoloso livello controllato dai *Goons*, diaboliche creature che vi sorridono sprezzanti lanciandovi una sfida mortale. Non commettete l'errore di adattarvi troppo a lungo in questo posto a combattere. Saltate da una rampa all'altra sfruttando il fatto che i *Goons* scompaiono improvvisamente per breve tempo. Provate a saltare dal margine di ogni rampa ed utilizzate la spada per combattere i *Goons*.



LA STANZA DEI TENTACOLI

Questa fase è ambientata nel laboratorio del drago, dove il pericolo può venire da qualsiasi posto, dall'alto o dal basso. All'improvviso appaiono dalle crepe dei muri enormi serpenti. Uccideteli con la spada o evitateli per non venire soffocati dalle loro spire mortali.

IL SECONDO DISCO

Un'altra piattaforma che cade vi porta all'ultimo livello dei sotterranei.

LA SCACCHIERA MORTALE

Singe ha incaricato *Phantom Knight*, il suo miglior guerriero, di fermarvi. Saltate attraverso la scacchiera e difendetevi con la spada. *Phantom Knight* appare per un breve tempo per poi scomparire e ricomparire su di un altro quadrato della scacchiera trasformandolo in una pozza di fuoco. Non adattatevi su questi quadrati, ne varrà della vostra vita. Quando il malvagio cavaliere del fuoco cambia colore può essere sconfitto dal colpo della vostra spada.



LA SFIDA FINALE AL DRAGONE

La bionda *Daphne* aspetta nella dragon's lair di essere liberata dalla sfera di cristallo. Eliminate *Singe* e liberate la principessa. Per ottenere questo risultato è opportuno raggiungere la spada magica. Usate i massi per ripararvi dalle palle infuocate del dragone. Attraversate con cautela il pericoloso precipizio ed afferrate la magica spada sul margine della rupe. Ritornate, lungo la stretta cresta, alla rampa di legno. Saltate e la vittoria, con la principessa Daphne, sarà vostra!

ENA LOTTO

Recensioni

Cabala, sogni e superstizioni sono usati per indovinare i numeri estratti. Legato ad un fenomeno così popolare e diffuso tra tutti gli strati sociali è la schedina del concorso Enalotto.
Nell'Enalotto è meglio tralasciare l'empirismo di certe tradizioni popolari e contare su scienze come la matematica e la statistica.
SuperEnalotto è un programma studiato appositamente per aiutare gli utenti di questo concorso nella progettazione del pronostico nello sviluppo dei sistemi permettendovi anche di creare un archivio per stabilire frequenze e ritardi di un segno e quindi di gruppo di numeri.
L'utilizzo di SuperEnalotto è molto semplice ed immediato grazie ai comandi sempre presenti sullo schermo.
Potete scegliere le accoppiate vincenti per ogni corsa in maniera diretta oppure lasciare al computer il compito di compilare la schedina in base ai punteggi che assegnerete ai cavalli. Una volta stilato il pronostico, potete definire i condizionamenti utilizzando 6 differenti sezioni.

Pronostico aiutato:

Nel pronostico il computer vi guida nella selezione delle accoppiate dei simboli confrontando le varie combinazioni disponibili con quelle memorizzate nell'archivio enalotto e mostrando i ritardi e le frequenze in una tabella.

Pronostico diretto:

In questo caso dovete scegliere le combinazioni preferite selezionando le accoppiate dello schema contenente tutte quelle possibili.



I condizionamenti

Questa è la parte più importante di tutto il programma, il vero cuore dell'elaborazione del pronostico finale.
La prima sezione di condizionamento prevede 3 opzioni e ben 120 blocchi applicabili in modo semplice oppure su colonne singole oppure multiple. Nelle sezioni 4 e 5 si determinano il min/max dei tre segni ed il min/max di 1X2 consecutivi. Il min/max per le accoppiate monotermini (1 1,22 oppure XX nello stesso gruppo) sono nella sezione 6. Queste corrispondono al 2 del totocalcio e quando si verificano la grossa vincita è praticamente assicurata. Altri due condizionamenti sono le formule derivate escluse ed il min/max delle accoppiate per tipo. La sezione nove prende in considerazione le diverse accoppiate e calcola quanti punti si prevedono di fare nei diversi gruppi. Immesso un segno si farà un punto in ogni caso anche se si verifica un'accoppiata monotermica. Infine la dieci permette di stabilire quanti dei segni immessi debbano verificarsi nelle caselle relative alle accoppiate selezionate.

UN NUOVO FANTASTICO PROGRAMMA TI ASPETTA IN EDICOLA



GRUPPO EDITORIALE JACKSON